Prologue & Characters
P.6 ～ 12

Enjoy School Life
P.13 ～ 20

P.21 ～ 22
Leap to “Common”

Battle
P.23 ～ 27

©2017 コーエーテクモゲームス

CONTENTS

03 ユーザーサポート

Basic Controls 04 ゲームパッドの操作

05 キーボードの操作

Prologue & Characters 06 プロローグ

07 キャラクター

Enjoy School Life 13 ゲームの進め方

14 セーブ・ロード

15 メインメニュー

16 ミッション

17 ステータス

18 レベルアップ

19 フラグメント装着

20 アイテム作成 / フラグメント強化

Leap to "Common" 21 コモンへの移動

22 コモンでの目的

Battle 23 戦闘

24 画面の見方

25 エーテルチャージ / オーバードライブ

26 アクティブコマンド / 仲間のサポート

27 原種との戦闘

Use "FreeSpace!" 28 フリスペ！を使ってみよう！

本文デザイン：石川明子（プルグラ・フィックス）

※ 画面は開発中のものです。ゲーム内容は変更されることがあります。ご了承ください。

ユーザーサポート

「製品が動作しない」「何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった」など、
本製品に関するご質問・お問い合わせは、下記 WEB サポートまでお寄せください。

ユーザーサポートにお問い合わせの前にご使用のパソコンの環境や情報を「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」にてご確認ください。「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」は以下の URL から無料でダウンロードできます。

http://www.gamecity.ne.jp/products/ksv/ksv.htm

WEB サポート

http://www.gamecity.ne.jp/support/

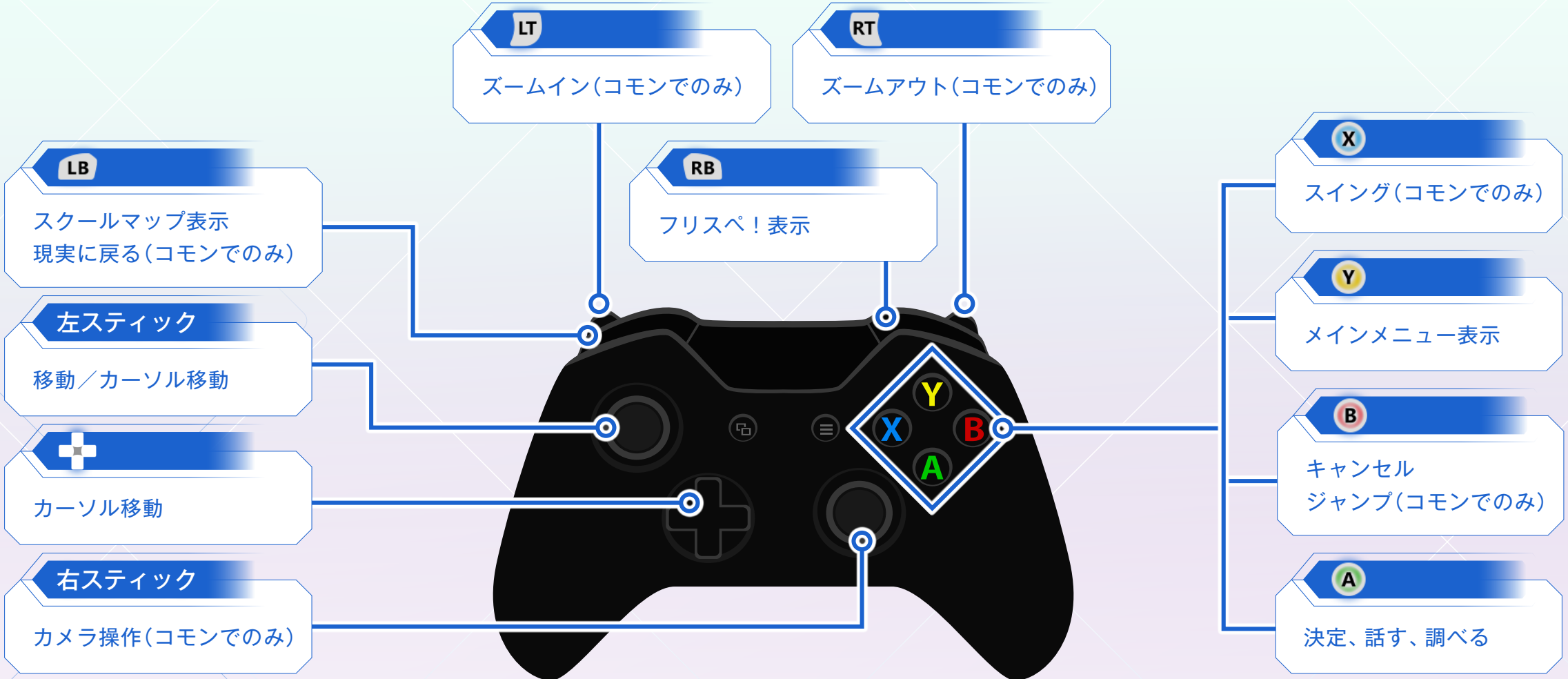
※ WEB サポートでは、上記ページ下段の「メールフォームへ」とお進みください。

●ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。
●誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より 3 年間とさせていただきます。
●お買い間違いによる交換等は一切いたしておりません。

新製品のご案内（ホームページ）　http://www.gamecity.ne.jp/

インストールの方法等については、以下の URL のリンク先をご覧ください。
Steam® 版ゲームインストール方法　http://www.gamecity.ne.jp/steam/install.html

ゲームパッドの操作



※操作の詳細はゲーム画面に表示されるキーガイドもご参照ください。

キーボードの操作

E
フリスペ！表示

U
ズームイン（コモンでのみ）

O
ズームアウト（コモンでのみ）

Q
スクールマップ表示
現実に戻る（コモンでのみ）

W/A/S/D
移動／カーソル移動

R/T/Y/G
カメラ操作（コモンでのみ）

↑/↓/←/→
カーソル移動

J
スイング（コモンでのみ）

I
メインメニュー表示

L
キャンセル
ジャンプ（コモンでのみ）

K
決定、話す、調べる

※操作の詳細はゲーム画面に表示されるキーガイドもご参照ください。

星ノ宮女子高等学校。
都心からやや離れた
郊外に位置する、
全国有数の女子高校である。
普通科と特待科を有し、
特待科には様々な分野に秀でた
多くの才能あふれる生徒たちが
集まってくる。
主人公・白井日菜子もその一人。
将来を嘱望される
天才バレエダンサー——
のはずだった。

一年前、海外のバレエコンクール本選を前にして、
足に重い怪我を負ってしまうまでは。
彼女は怪我の後遺症で、二度とバレエを踊れなくなった。
星ノ宮の特待科への入学の話はなくなり、
代わりに普通科に入れてもらえることが決まったが、
バレエを失った彼女は学校に行くことさえできなかった。
いつか足が治るかもしれないと信じて、
動かない足を無理に動かしては絶望する日々を送っていた。
やがて春が終わり、夏が来る。
彼女は初めて星ノ宮の制服に袖を通す。
学校には、彼女が想像もしないような出会いが、
待っていた。

PROLOGUE

CHARACTER

白井 日菜子

しらいひなこ

かつて将来を嘱望された
バレエダンサー

CV：高田 憂希（たかだ ゆうき）

◆158cm　44kg
◆好きなもの：クラシック

本作の主人公。
一年前、若手ダンサーの登竜門である海外の
バレエコンクールの本選出場を決めるが、
足に怪我を負ったことにより棄権を余儀なくされる。
その怪我の後遺症によってバレエを踊れなくなって以来、
心を閉ざしてしまっている。
しかし、体も心も十数年毎日続けたレッスンのことを
忘れられず、いつか足が治るかもしれないと信じている。

HINAKO SHIRAI

CHARACTER

司城 夕月

しじょうゆづき

天真爛漫な元気娘

CV: 高野 麻里佳（こうの まりか）

◆147cm　37kg
◆好きなもの：チョコレート

日菜子にリフレクターの力を与えた
謎の少女のひとり。
非常に明るくユーモアがあり、
誰からも好かれる性格で、一発ギャグが得意。
出会ったばかりではあるものの、
日菜子のことを第一に考えている。

YUZUKI SHIJOU

CHARACTER

司城 来夢

しじょうらいむ

成果主義の
リアリストな少女

CV：秦 佐和子（はたさわこ）

◆146cm　36kg
◆好きなもの：マシュマロ

日菜子にリフレクターの力を与えた
謎の少女のひとり。
夕月とは同学年の姉妹。夕月とは違って
効率主義な考えをもっており、
他人の心情よりも自分の心情を優先することがある。
日菜子をとても大事にしている点は、姉妹共通。

RAIMU SHIJOU

◆157cm　48kg
◆好きなもの：料理

真面目でおひとよしな少女
ＣＶ：千本木（せんぼんぎ） 彩花（さやか）

西田 早苗 にしだ　さなえ

SANAENISHIDA

日菜子と同じ中学出身の少女。中学時代から
日菜子のことを知っており、高校でも気にかけてくれている。

◆155cm　53.5kg
◆好きなもの：お出かけ

恋する食いしんぼう少女
ＣＶ：伊藤（いとう） はるか

真田 凛 さなだ　りん

RINSANADA

テニス部に所属している少女。優柔不断な性格をしているが思い
込んだら一辺倒なところもある。現在、他校の男子に片想い中。

◆154cm　41.5kg
◆好きなもの：ダンス

人当たりのいい天才バレリーナ
ＣＶ：加隈（かくま） 亜衣（あい）

森川 更紗 もりかわ　さらさ

SARASAMORIKAWA

中学時代に日菜子としのぎを削っていたバレエダンサー。日菜子への
ライバル心が強くキツイ態度をとるが、本来は人当たりのよい性格。

◆170cm　51kg
◆好きなもの：トレーニング

リーダー的存在の元天才子役
ＣＶ：内山（うちやま） 夕実（ゆみ）

蜷川 麻央 ながわ　まお

MAONINAGAWA

有名な女優で、子役のころから活躍していたためかなりの有名人。
人当たりがよく、いつも人の中心にいるような少女。

◆168cm　50kg
◆好きなもの：スポーツ

みんなを引っ張る姉御肌
ＣＶ：徳井（とくい） 青空（そら）

鳴宮 圭 なりみや　けい

KEI NARIMIYA

姉御肌な人間で、頼りになる存在として慕われている。
悩んでいる人を放っておけない超おせっかい焼きタイプ。

◆149.7cm　39kg
◆好きなもの：お金

ジャーナリスト志望のカメラ女子
ＣＶ：花守（はなもり） ゆみり

一之瀬 亜子 いちのせ　あこ

AKO ICHINOSE

利益やお金に目がなく、大金を稼ぐことを夢見る少女。
放送部に所属しており、将来はジャーナリスト志望。

◆162cm　47.5kg
◆好きなもの：アクセサリー

キレイなものが好きなセクシー美女
ＣＶ：小松（こまつ） 未可子（みかこ）

菅本 しほり すがもと　しほり

SHIHORI SUGAMOTO

独特の雰囲気を持つセクシーな少女。スタイル抜群な美人で
異性に助けられることが多く、さほど苦労をした経験がない。

◆152cm　43kg
◆好きなもの：お花

優しい心の不思議ちゃん
ＣＶ：諏訪（すわ） 彩花（あやか）

井上 千紘 いのうえ　ちひろ

CHIHIRO INOUE

何を考えているかわからない不思議ちゃん。思いやりのある
とてもいい子だが、それが空回りしてうまく伝わらない。

◆156cm　47kg
◆好きなもの：走ること

部活に打ち込む普通の女子高生
ＣＶ：茅野（かやの） 愛衣（あい）

芳村 梨佳 よしむら　りか

陸上部に所属している。中学時代、香織とは同じ陸上部に所属していた。世の中の情報にも敏感な、どこにでもいる普通の女子高生。

RIKA YOSHIMURA

◆164cm　49kg
◆好きなもの：洋服

派手な外見の無気力ギャル
ＣＶ：清水（しみず） 彩香（あやか）

三井 香織 みつい　かおり

何事にもあまり打ち込めず、ゆるく生活している。中学では梨佳と同じ陸上部に所属していたが、今はもうやめてしまっている。

KAORI MITSUI

◆150cm　35kg
◆好きなもの：音楽

独特な感性のピアニスト
ＣＶ：白城（しらき） なお

多谷 史緒 たや　ふみお

絶対音感を持つ、特待科の生徒。祖母から厳しく育てられ、幼少の頃から続けているピアノを、高校でも専攻している。

FUMIO TAYA

◆159cm　45kg
◆好きなもの：考えること

IQ300、すべてを見通す天才
ＣＶ：佐倉（さくら） 綾音（あやね）

斎木 有理 さいき　ゆり

先天的に高い知能を持って生まれた少女。表面上は普通の生徒のフリをしており、校内では単なる秀才と認識されている。

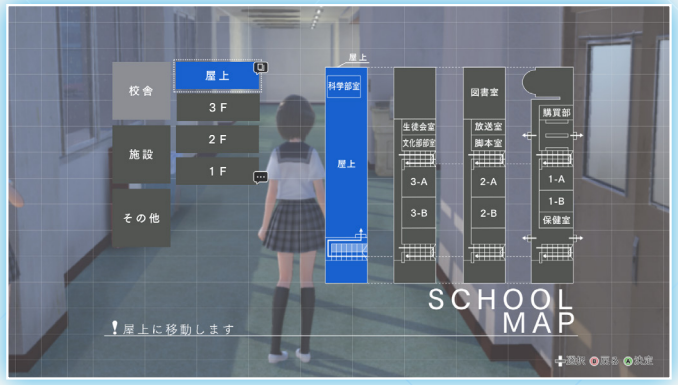
YURI SAIKI

ゲームの進め方

プレイヤーは主人公の白井日菜子となって、
星ノ宮で起こる様々な出来事を
経験していきます。

学校

校内を移動し、他の生徒たちと会話します。条件を満たすと、イベントが起こります。生徒たちはそれぞれ心に悩みを抱え、ときには感情が暴走してしまうことがあります。感情が暴走すると、それを止めるために「コモン」に移動する必要があります。



コモン

暴走した想いの欠片（フラグメント）を回収するために、リフレクターに変身し、コモンに移動します。
コモンには、フラグメントを狙う魔物が出現します。魔物たちと戦う必要もあります。
フラグメントを回収すると、学校に戻ります。

成長

物語の進行やミッションなどの校内の活動で得られる成長ポイントを使うと、主人公たちを成長させられます。また、集めたフラグメントを装着すると、スキルが強化されます。アイテムなどを使ってフラグメントを強化することもできます。

セーブ・ロード

ゲームデータをセーブ・ロードするには、メインメニュー（ Y ）の[SAVE/LOAD（セーブ/ロード）]を選びます。また、タイトル画面の「LOAD GAME」でもロードできます。

※物語の区切りでもセーブできます。

※イベント中やコモンではセーブできません。

メインメニュー

Y を押すと、メインメニューが表示されます。現在の主人公たちの情報も確認できます。

パラメータ

ITEM アイテム
入手したアイテムを確認する。
素材アイテムはコモンの特定の場所で、アイテムの作成やフラグメントの強化に使用できる。

MISSION ミッション P.15
ミッションの報酬や進行度を確認する。ミッションを達成して一定の評価ポイントを得ると、物語が進む。

STATUS ステータス P.16
日菜子・夕月・来夢のステータスを確認する。LB / RB ボタンでキャラクターを切り替える。

GROWTH 成長させる P.17
成長ポイントを割り振り、レベルアップやスキル習得をさせる。

FRAGMENT フラグメントを装着する P.18
フラグメントを装着する。

SAVE/LOAD セーブ/ロード
セーブ・ロードする。また、セーブデータをネットワークにアップロードしたり、ダウンロードしたりする。
イベント中やコモンではセーブできない。

DATABASE データベース
フラグメント、魔物、アイテムなどのデータを確認する。
また、用語集やヘルプも見られる。

CONFIG コンフィグ
ゲームのプレイ環境や戦闘の難易度を設定する。[自動セリフ送り] ONにすると、イベントなどで自動でセリフが進む。
[戦闘難易度] 難易度によって、敵の強さやアイテムを落とす確率が変わる。

ミッション

物語を進めると、「ミッション」が発生します。
ミッションには達成条件があり、条件を満たすと報酬を獲得できたり、物語が進んだりします。

ミッションの種類

‼ 重 要

物語の進行にかかわるミッション。必ず達成する必要がある。

！ 大 事

他の生徒との交流などにかかわるミッション。達成すると仲良くなるなどの影響があるものが多い。

コモン探索

コモンを探索する必要のあるミッション。魔物の撃破や、アイテムの収集など。

アイテム

アイテムを必要とするミッション。指定されたアイテムを所持している必要がある。

ステータス

主人公たちのパラメータや習得したスキルを確認します。
レベルが上がると、パラメータが成長します。

属性

装着したフラグメントの効果で変化することがある。

パラメータ

Lv.	現在のレベル。[GROWTH(成長させる)]で成長ポイントを割り振ると、レベルが上がる。
HP	0になると戦闘不能になる。
MP	スキルを使うと消費する。
攻撃力	高いと敵に与えるダメージが増える。
防御力	高いと敵から受けるダメージが減る。
俊敏性	行動の順番、回避率、逃走成功率などに影響する。
幸運	クリティカル率、回避率などに影響する。
属性	「鋭利」「衝撃」「貫通」「心力」のそれぞれの属性に対し、有利不利がある。

レベルアップ

[STATUS(ステータス)]の[GROWTH(成長させる)]で、主人公たちを成長させられます。
ミッション達成やイベントで入手した成長ポイントを割り振ります。

スキル習得

Ⓧを押すと、スキル習得に必要なポイントを確認できる。

成長ポイントを割り振る

４つの項目から選んでポイントを割り振ります。それぞれパラメータの成長しやすさが異なります。一定のポイントに達すると、スキルを習得します。

ATTACK
アタック

攻撃力を中心に成長させる。攻撃に特化したスキルを習得しやすい。

DEFENCE
ディフェンス

防御力を中心に成長させる。回復や防御に関するスキルを習得しやすい。

SUPPORT
サポート

幸運を中心に成長させる。回避やドロップに関するスキルを習得しやすい。

TECHNIC
テクニック

俊敏性を中心に成長させる。回復や援護に関するスキルを習得しやすい。

フラグメント装着

[STATUS(ステータス)]の[FRAGMENT(フラグメントを装着する)]で、主人公たちのスキルを強化できます。
フラグメントは装着したスキルにのみ効果があります。よく使うスキルに装着し、強化しましょう。

フラグメントの種類

「攻撃」は攻撃系のスキル、「回復」は回復系のスキルにのみ効果がある。
「共通」はどのスキルにも効果がある。

スロット

スロットの数だけフラグメントを装着できる。

アイテム作成/フラグメント強化

コモンの特定の場所にアクセスすると、[CREATING(アイテム作成)]や[MEMORIES(フラグメント強化)]を行えます。

アイテム作成

素材アイテムを組み合わせ、消費アイテム(一時能力強化アイテムやパラメータ上昇アイテム)を作成します。作成したアイテムは、校内やコモンで主人公たちに使用できます。

フラグメント強化

特定の素材アイテムを使って、フラグメントを強化します。強化されたフラグメントは、装着時の効果が上昇します。

コモンへの移動

感情が暴走していたり、悩んでいたりする生徒がいると、
コモンという異世界へ移動(リープ)できます。
リープする際に、主人公はリフレクターに変身します。

元の世界に戻る

LB を押すと、元の世界に戻れます。
また、戦闘に敗北すると、元の世界で気を失ってしまい、保健室に運ばれます。
それまでに獲得したアイテムなどは失われませんが、コモンの探索は最初からやり直す必要があります。
※イベント中など元の世界に戻れないときもあります。

コモンでの目的

コモンでは、目的を達成するために辺りを探索します。
目的を達成すると、元の世界に戻ります。

フラグメントの回収

感情が暴走した場合は、フラグメントを回収する必要があります。フラグメントを見つけ出し、その感情を理解することで、回収できます。
その際、強敵が立ち塞がることもあります。

ミッションの達成

ミッションで悩みを解決する場合は、特定の魔物の撃破やアイテムの収集などの条件を達成する必要があります。

魔物

接触するか、スイングを当てると、戦闘になる。

欠片収集

Ⓐ で想いの欠片（素材アイテム）を入手できる。

戦闘

コモンで魔物と接触すると、戦闘になります。
接触される前に、スイング（ X ）で剣を振って魔物に当てると、先制攻撃できます。
先制攻撃すると、戦闘開始時のエーテルが増えます。

勝利と敗北

すべての魔物のＨＰが０になると、戦闘に勝利します。
逆に主人公たち全員のＨＰが０になると、戦闘に敗北します。

戦闘に勝利すると

魔物が落としたアイテムを獲得できます。また、HPとMPが全回復します。

画面の見方

戦闘中は、時間が経過して行動順が来ると、キャラクターごとにコマンドを選んで行動できます。

コマンド

ATTACK	攻撃スキルと対象を選び、行動する。MPを消費する。
SUPPORT	回復・支援スキルと対象を選び、行動する。MPを消費する。
ESCAPE	戦闘から逃げる。失敗することもある。
OVER DRIVE	エーテルを消費し、複数のスキルを選んで連続で行動する。MPも通常と同じく消費する。
ETHER CHARGE	次に行動が回ってくるまでの間、エーテルを溜め、MPも回復する。

タイムライン

主人公たちは右に、敵は左に向かって動き、中央に来たときに行動する。数字の順に行動が回ってくる。

エーテル

オーバードライブに必要。エーテルチャージで溜める。

キャラクター情報

コマンド

エーテルチャージ/オーバードライブ

エーテルチャージ

エーテルチャージを行うと、次の行動順までの間、エーテルを溜めます。
また、ＭＰを回復します。
スキルの使用には、ＭＰが必要になります。
ＭＰがなくなったら、エーテルチャージを行いましょう。

オーバードライブ

エーテルを一定量消費すると、オーバードライブを発動できます。
オーバードライブでは、複数のスキルを選んで連続で使用します。２つめ以降のスキルは効果が強化され、ＭＰの消費量も減ります。
※物語を進めると、オーバードライブで連続できるスキル回数が増えます。

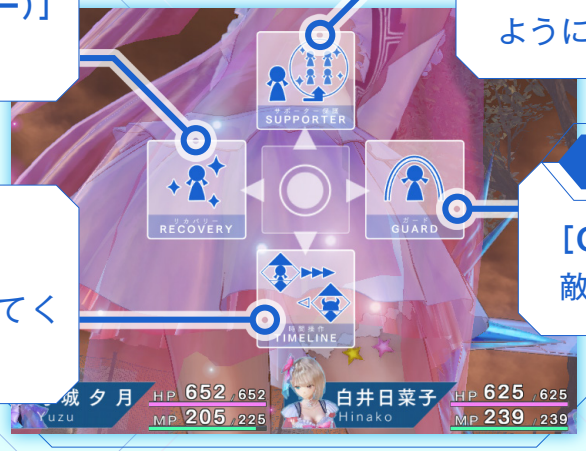
アクティブコマンド/仲間のサポート

アクティブコマンド

タイムラインの進行中(誰も行動していない間)に✚を押すと、アクティブコマンドを使用します。タイムラインが進行し、誰かの行動順が回ってくるとアクティブコマンドは解除されます。

[RECOVERY(リカバリー)]
味方全体を回復する。

[SUPPORTER(サポーター保護)]
仲間のサポート効果を早く得られるようにする。



[TIMELINE(時間操作)]
味方の行動順が早く回ってくるようにする。

[GUARD(ガード)]
敵からのダメージを軽減する。

※物語を進めると、アクティブコマンドが増加し、強化されます。

仲間のサポート

原種との戦闘では、仲間となったキャラクターが主人公たちの攻撃をサポートしてくれます。ボタンが表示されている間に対応するボタンを押すと、サポート効果を得られます。
※仲間は時間経過でサポートを行えるようになります。

原種との戦闘

原種の襲来

物語を進めると、原種が襲来します。
原種は特異点である学校に向かって進撃しており、撃退する必要があります。

コアの出現

原種に一定のダメージを与えると、複数のコアが出現し、それぞれが攻撃をしかけてきます。

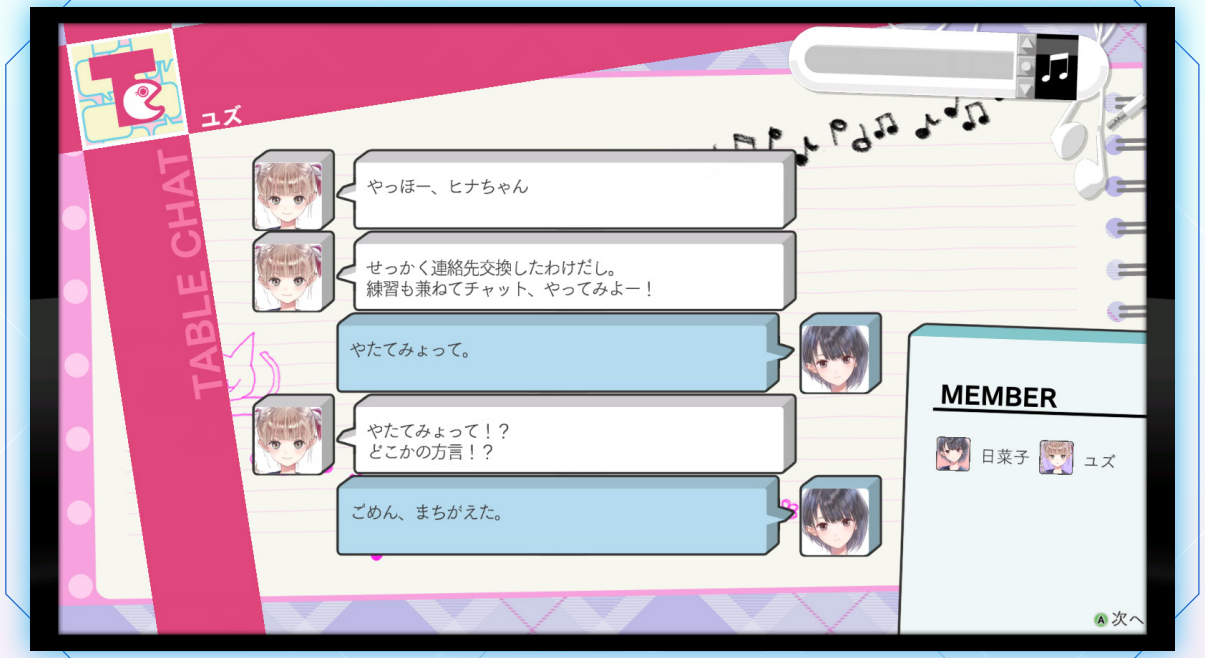
※原種のコアは、破壊しても行動順が来ると回復してしまいますが、ＨＰは減少したままです。

原種を撃退する

原種の本体にダメージを与え続け、HPを0にすることで、リフレクトカウンターが発動し、原種を撃退できます。

フリスペ！を使ってみよう！①

物語を進めると、ゲーム中のアプリ「フリスペ！」を入手できます。
フリスペ！は様々な機能を持ったアプリです。「テーブルチャット」でフレンドとの会話を楽しむ、「ジュークボックス」でお気に入りの音楽を登録するなど、学校生活をより楽しむ手助けをします。

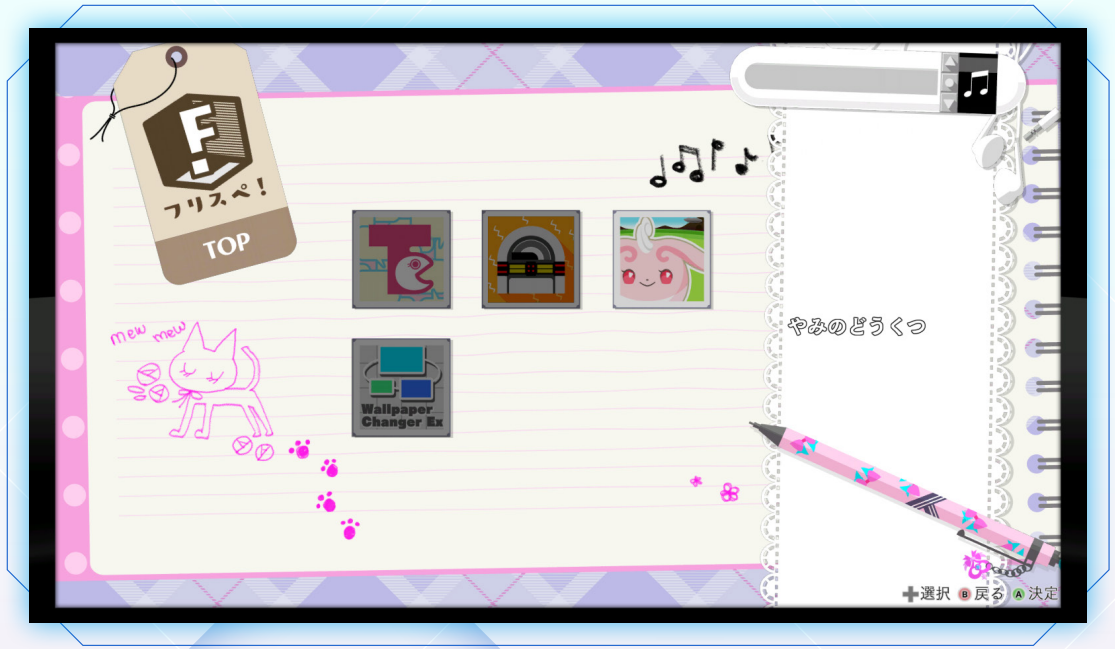


フレンドと会話しよう

フリスペ！のユーザー同士はフレンド登録することで、いつでもテーブルチャットをやり取りできます。
この機能を使って、フレンドに積極的に話しかけてみましょう。校内を移動中に「話のネタ」を入手すると、自分から話題を提供できます。フレンドと仲良くなったり、フレンドの意外な一面を知ったりすることができるかもしれません。

フリスペ！を使ってみよう！②

フレンドとのチャット以外にも、フリスペ！には
いくつかの機能があります。
機能を使いこなし、素敵なスクールライフを満喫
しましょう。



ジュークボックスを活用しよう

フリスペ！のジュークボックスを使用すると、ゲーム中のＢＧＭを変更できます。好きな曲を聴きながら、ゲームをプレイできます。

デザインを変えてみよう

フリスペ！のデザインは、好きなようにカスタマイズできます。好みのデザインで、フレンドとの会話を楽しめます。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。
Uses Separable SSS. Copyright © 2011 by Jorge Jimenez and Diego Gutierrez.

STEAM®

©2017 Valve Corporation.
Steam及びSteamロゴは、米国及びまたはその他の国のValve Corporationの商標及びまたは登録商標です。